

ABSTRAK

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN HEURISTIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Oleh
Tiana Munica
1106481

Dalam kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini yakni kurikulum 2013, pentingnya kemampuan pemecahan masalah terlihat pada kompetensi dasar yang dimuat dalam standar isi pada Permendikbud Nomor 64 tahun 2013. Kompetensi dasar tersebut menyebutkan bahwa “siswa diharapkan dapat menunjukkan sikap logis, kritis, analis, cermat dan teliti, bertanggung jawab, responsif, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah”. Hal ini sesuai dengan hasil angket yang telah disebarkan kepada 28 siswa SMK Negeri 11 Bandung bahwa semua siswa terlebih dahulu mencari sendiri materi pembelajaran. Penemuan masalah ini berhubungan dengan Kurikulum 2013 Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2012 yang menyiratkan adanya tuntutan bahwa siswa harus memiliki kemampuan keterampilan dan pengetahuan dalam penguasaan materi. Dalam hal ini terdapat kompetensi inti yang merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi yang harus dipelajari siswa dan kompetensi dasar yang merupakan suatu kompetensi yang dipelajari siswa untuk suatu mata pelajaran. Dari hasil angket siswa didapat kesimpulan bahwa siswa tidak paham terhadap materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran dengan pendekatan heuristik untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa. Didalam multimedia diterapkan pendekatan pembelajaran heuristik untuk menyampaikan materi. Multimedia yang telah dikembangkan diimplementasikan kepada 28 siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 11 Bandung. Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Hasil penilaian oleh ahli materi sebesar 60% termasuk kategori layak dan penilaian oleh ahli media sebesar 78,33% termasuk kedalam kategori sangat baik. 2) Multimedia yang telah dibangun mendapat respon yang positif dari siswa dengan *persentase* 83,4%.

Kata Kunci : multimedia, pembelajaran, pendekatan heuristik, hasil belajar.

ABSTRACT

MULTIMEDIA LEARNING DESIGN WITH HEURISTIC APPROACH TO INCREASE STUDENT LEARNING RESULT

By
Tiana Munica
1106481

In the current curriculum in the curriculum of 2013, the importance of problem-solving skills is seen in the basic competencies contained in the content standard of Permendikbud Number 64 of 2013. The basic competence states that "students are expected to demonstrate logical, critical, analyst, and meticulous, responsible, responsive, and not easily give up in solving problems ". This is in accordance with the results of a questionnaire that has been distributed to 28 students SMK Negeri 11 Bandung that all students first find their own learning materials. The discovery of this issue relates to the 2013 Curriculum of the Ministry of Education and Culture of 2012 which implies a demand that students should have the skills and knowledge skills in the mastery of the material. In this case there is a core competency that is a categorical picture of the competencies that must be learned by students and basic competencies which is a competency that students learn for a subject. From the results of questionnaires students obtained the conclusion that students do not understand the material presented. This study aims to develop multimedia learning with heuristic approach to improve student learning outcomes. In the multimedia applied heuristic learning approach to deliver the material. Multimedia that has been developed is implemented to 28 students of class XI TKJ SMK Negeri 11 Bandung. The results of the research have been conducted are as follows: 1) The results of the assessment by material experts by 60% including the category of feasible and assessment by media experts of 78,33% including into the category very well. 2) Multimedia has been built to get a positive response from students with a percentage of 83.4%.

Keywords: multimedia, learning, heuristic approach, learning outcomes.